

けもののけはい 作品 123

～2 人の打楽器奏者の為の～

作曲：近藤浩平

2011 年 6 月～2012 年 2 月

編成：打楽器など 奏者 2 名

初演：2012 年 2 月 17 日 京都

打楽器：宮本妥子、西岡まり子

Sign of the beast

Op.123

For two percussion players

Composed by Kohei KONDO

February 2012

Premiered by Yasuko MIYAMOTO and Mariko NISHIOKA

17th Feb. 2012 KYOTO JAPAN

連絡先

近藤浩平

R5656m@aol.com

Contact

Kohei KONDO

R5656m@aol.com

<http://koheikondo.com>

セッティング

I：ロープを渡し様々な音具を吊り下げる

舞台上にロープを渡し、風鈴や、貝殻や木製、竹製、金属製の音具など、風に吹かれて揺れることで音を出す様々な物を吊り下げておく。

会場の状況により、長いロープをさし渡しても良いし、支柱になるものを幾つか立てて、短めのロープをいくつか用意しても良い。

左から右、右から左へと順番に風に吹かれると音楽的に好ましい音の配列で鳴るように配置する。

吊り下げ位置は均等な間隔ではなく、左から右、右から左へと順番に風が当たった際に、リズムと面白い混ざり具合が生まれるように、様々に変化を付ける。順番に風が当たって音が鳴る際、吊り下げ位置の間隔が、音の鳴る間隔となりリズムが生まれる。

⇒期待する効果

奏者が左から右へ、右から左へ順に“団扇”で風を当てる、あるいは、舞台中央に置いた“首振り付き扇風機”で風を当てると、吊り下げた音具の配置に応じて、不均等なリズムを持った音色旋律が生じる。また、位置関係が音が鳴る順番となり音が混ざる順番となる。団扇での煽ぎ方の強弱や移動速度、および扇風機の強弱や首振り速度により、この音色旋律は様々に変化を付けて演奏されることになる。

II：吊り下げスタンドに低音の残響の長い金属製楽器を吊る

吊り下げスタンドは、なるべく高さのあるものとする。あるいは、可能なら、天井から吊り下げるか、室内の高い位置からロープを張って、高い位置に吊り下げることができるようにする。奏者が近寄って手を伸ばせばぎりぎり手の届く程度の高さが良い。

“銅鑼”あるいは、“スチールドラム”あるいは“釣鐘”とそれを打つ“撞木（しゅもく）”のセットを吊り下げ、“見えにくい糸”を奏者が舞台上で引いてボーンと鳴らすことができるようにしておく。低音で非常に長い余韻も持つものが良い。

III：首振り機能付き扇風機

Iのロープに吊り下げた音具を風の範囲におさめる強中弱3段階以上の調整が出来る扇風機を用意する。扇風機は、“強”にした際、吊り下げた音具が鳴る充分な風の強さを持っていることが必要である。“中”にした場合は、一部の音具が鳴らない程度。“弱”にした場合に、半分程度の音具が鳴らない程度の風力を持った扇風機が、変化が出て望ましい。出来るだけ静音設計の扇風機が望ましい。

IV：舞台上のあちこちに様々な音が出るものを入れた袋、箱を用意する。

紙袋、布袋、木箱などを用意し、木製、竹製、金属製などの、様々なモノを入れておく。

袋、箱の中は観客から見えないようにしておく。袋に外側から触れたり、袋や箱を振ったり、手を入れてかき混ぜるとガタガタ、ゴロゴロ、カサカサと音がするものなど、いろいろなものを用意する。明確なリズムがコントロールできない、通常の楽器ではないものも良い。竹筒や木箱に入れた木球や、タワシ、ガサゴソ音がする紙、おはじき、胡桃など木の実も良い。小型のシンバルとタワシやゴムボールというような組み合わせもある。袋、箱は持ち歩き出来る大きさにしておく。

V：置き台に水を入れた取っ手付きの鍋、鍋を叩く撥を用意する

水を入れた鍋と、それを叩く撥を用意しておく。これは置き台に置いておく。入れる水の量によって叩いた時の音の高さが鮮明に変化していく鍋を用意すること。

VI：舞台上の4箇所程度に鍋の水を捨てる容器を用意しておく。

舞台上の4箇所程度に水を入れるボウルまたは、小さいバケツを用意しておく。

VII：舞台のあちこちに、12個の打楽器を用意しておく

12個の明確なリズムを演奏することのできる持ち運び可能な打楽器を用意する。楽器の選択は奏者の任意だが、ギロ、マラカス、カスタネット、ジャンベ、カリンバ、ハピドラム、ハング・ドラム、ウッドブロックなどが良いだろう。

仮にこの6個の楽器を、この作品の上演にあたって便宜上“楽器A~L”と呼ぶこととする。観客から手元を見えにくいことが望ましいので、可能なら目隠しになるもの（衝立など）を設置する。

VIII：箱①の中にピンポン玉を用意する

箱①の中に少なくとも10個以上のピンポン玉を入れておく。数は多いほど良い。

観客からは箱の中身は見えないようにする。

ゴムボールやテニスボールやワンパンボールなど他の軽いボールで代用しても良い。

IX：箱②の中に、お手玉を用意する

箱②の中にお手玉を数個入れておく。数は多いほど良い。観客からは箱の中身は見えないようにする。お手玉のかわりに、投げて落下すると、音のする他のものでも良い。

X：団扇

団扇を2本用意する。最初から奏者が手に持って舞台に登場しても良いし、舞台のどこかにあらかじめ置いておいて差支えない。

吊り下げている音具（I参照）を、煽いで音を鳴らせるよう、しっかりと風を起こすことのできる団扇を用意する必要がある。

XI：紙コップ 3

紙コップ 3 個を底を上にし、開口部を下に向けて、観客から目立たないように床に、置いておく。

奏者が身に付けるもの

プレイヤーA は、腰、膝、足首、肘、手首など任意のところに、体を動かすと音が鳴るものを一つ身に付ける。騒々しくならず、時折不意に鳴る程度が良い。

熊よけの鈴、木の実の楽器（チャフチャス）、ガムランボール、子供用カスタネット、カウベルなどが良いだろう。

プレイヤーB は、左手の一本の指にゴム輪などで小さな鈴などを付ける。あまり騒々しくならず、時折不意に鳴る程度が良い。

奏者が楽器を演奏する時には、これらが、奏者の演奏の動きによって鳴る。

また、奏者が舞台を移動したりする動作によっても音が鳴る。

音楽の構造について

この音楽は、楽器を 3 つに分けています。

1. 奏者が自分の意思でコントロールして演奏する楽器。
2. 奏者が身に付けるもの。例えば足や腕や指に鈴などを付けたりする。
奏者が演奏の際、体を動かすと、それにつれて音が鳴る。
3. あらかじめセッティングし、奏者の直接のコントロールではなく音が
鳴るもの。例えば風鈴などを吊っておいて、首振り付きの扇風機の風や、自然の風
などによって揺れて音が鳴る。

以上、3 層の構造にする。

ちょうど、様々な音の気配がする森の中で、熊鈴を身に付けてマキ割りでもしているような状況です。

演奏

おおよそ下記の流れに沿って、パフォーマンスを進めていくと良いが、演奏者の創意と、実地での音の響き方や観客の反応、演奏シチュエーション、会場の特徴によって、順番や時間の長さなど自由に組み替えて演じて良い。また、パフォーマンスは、間隔を開けてゆっくり行って音の余韻をじっくり聴かせたり、次々と間隔を空けず行うことでお互いに残響が重なりあって複雑な音響に混ざり合わせるなど進め方、進行速度などは、感覚的に様々に変えても良い。

パフォーマンス 1 :

プレイヤーAとプレイヤーBは団扇を持ってステージの両端に立つ。

プレイヤーA:

団扇（X参照）を持って、吊り下げた音具（I参照）をゆっくり煽ぎながら歩いてステージを横切って止まる。自然な風がどこからともなく吹いて、繊細に鳴っている感じを作る。

プレイヤーB:

プレイヤーAがステージを横切って止まった後、プレイヤーAとは反対方向に、吊り下げた音具（I参照）をゆっくり煽ぎながら歩いてステージを横切って止まる。

（パフォーマンス1が終わった時点で、プレイヤーAとBの立ち位置はちょうど入れ替わることになる）

パフォーマンス 2 :

プレイヤーA:

舞台上のあちこちに置いてある、袋、箱の中の観客から見えないもの（IV参照）を色々な生き物があちこちに潜んでいる雰囲気でもガサゴソと鳴らす。置いてある場所で鳴らしても良いし、袋や箱ごと持ち歩きながら鳴らして、袋、箱を別の場所に動かしても良い。袋・箱を外から触る、揺らすなどして中身が見えないように鳴らす

パフォーマンス1の吊り下げ音具の余韻が残る中で行う。

プレイヤーB:

余韻が聴こえなくなったら、団扇で適宜、吊り下げた音具（I参照）を煽ぐ。

パフォーマンス 3 :

プレイヤーB:

プレイヤーA が、パフォーマンス 2 を続けている時に、唐突に、吊り下げスタンドに吊り下げられた低音金属楽器（Ⅱ参照）を、見えない糸を引っ張って鳴らす。

パフォーマンス 2 を続けるプレイヤーA に観客の注意が向いている時に、観客にわからないように見えない糸を引っ張って、突然、ボンと大きな音が鳴って、観客が驚くようにすると楽しい。

パフォーマンス 4 :

プレイヤーA:

パフォーマンス 3 で鳴った大きな残響の中で、パフォーマンス 2 を続ける。

パフォーマンス 3 の残響が無くなってからパフォーマンス 2 をゆっくり止めて、一旦、静寂に至る。

パフォーマンス 5 :

プレイヤーB:

静寂の中で、再び見えない糸を引き、吊り下げスタンドの低音金属楽器（Ⅱ参照）を、大きな音で鳴らす。（パフォーマンス 3 の時より強く）身に付けた音具を鳴らさないよう注意。

パフォーマンス 6 :

プレイヤーA:

低音金属楽器の大きな残響の中で、舞台上のあちこちに置かれた 6 種類の打楽器 A~F (Ⅶ参照) に、別記 1 2 種類のリズムから 6 つを選んでそれぞれの楽器に割り当て、各 1 ~ 3 回ずつ演奏する。楽器ごとに異なったテンポ、強さや速度で演奏する。持ち替えの間隔は、不規則にして、全体のテンポ、拍節感を固定しないようにする。どの楽器にどのリズムを割り当てるかは、奏者が各楽器の特徴に合っていると思うものを割り当てる。奏者は楽器の置いてある場所に行って演奏するので、楽器を変えるごとに奏者だけが舞台上を動くことになる。

拍節を持った楽曲で打楽器を持ち替えているような音楽の運びではなく、A~F の楽器が、固有のリズムで鳴く虫か生き物が、あちこちでバラバラに音を出しているように振舞う。各楽器は、ステージ上のあちこちで演奏する。

プレイヤーB:

低音金属楽器の大きな残響の中で、6 種類の打楽器 G~L (Ⅶ参照) に、別記 1 2 種類のリズムからプレイヤーA が選ばなかった残る 6 つを選んでそれぞれの楽器に割り当て、各 1 ~ 3 回ずつ演奏する。楽器ごとに異なったテンポ、強さや速度で演奏する。持ち替えの間隔は、不規則にして、全体のテンポ、拍節感を固定しないようにする。

どの楽器にどのリズムを割り当てるかは、奏者が各楽器の特徴に合っていると思うものを割り当てる。奏者は楽器の置いてある場所に行って演奏するので、楽器を変えるごとに奏者だけが舞台上を動くことになる。

拍節を持った楽曲で打楽器を持ち替えているような音楽の運びではなく、G~L の楽器が、固有のリズムで鳴く虫か生き物が、あちこちでバラバラに音を出しているように振舞う。各楽器は、ステージ上のあちこちで演奏する。

パフォーマンス 7 :

プレイヤーA:

吊り下げスタンドにぶら下がっている低音金属楽器 (Ⅱ参照) を、見えない糸を引っ張って鳴らす。

パフォーマンス 6 を続けながら、観客にわからないように見えない糸を引っ張って、突然、ボーンと大きな音が鳴って、観客が驚くようにする。

パフォーマンス 8 :

プレイヤーB:

プレイヤーA が鳴らした音に観客が注意をひきつけられている時に、首振り扇風機のスイッチを「弱」に入れる。

低音金属楽器の余韻の中で、首振り扇風機に吹かれて吊り下げられた音具（I 参照）が控え目に鳴る音響空間になる。

パフォーマンス 9 :

プレイヤーAとプレイヤーB:

パフォーマンス 7 および 8 によって出来た音響空間の中で、12 種類の打楽器 A~L（Ⅶ参照）および、音具の入った袋・箱（Ⅳ参照）を、別記 12 種類のリズムをランダムに使うて連続的に盛大に演奏する。

今回は、パフォーマンス 6 とは違い、楽器及び袋、箱を持って歩きながら、場所を移動しながら演奏する。持ち替える時は、適当に、その場に楽器・袋・箱を置いて、別の楽器・袋・箱を手取るようにすれば良い。

パフォーマンス 10 :

プレイヤーA:

吊り下げスタンドに吊り下げられた低音金属楽器（Ⅱ参照）を、見えない糸を引っ張って鳴らす。

プレイヤーB:

プレイヤーA が吊り下げた低音金属打楽器を鳴らした直後に、扇風機のスイッチを“強”にする。低音金属楽器の余韻の中で、首振り扇風機に吹かれて順番に吊り下げられた音具（I 参照）が賑やかに鳴る音響空間が出来る。

パフォーマンス 1 1 :

パフォーマンス 1 0 で出来た賑やかな音響空間の中で行う。

プレイヤーA:

水を入れた鍋（Ⅴ参照）を盛大に撥で叩く。

鍋を揺らして中の水を揺らしながら撥で叩けば、鍋の音高が揺れる。

置き台①～④の間を鍋を揺らしながら撥で叩いて歩き回る。4つの置き台の前を通るたびに、少しずつ各置き台に置いた容器に鍋の中の水を移す。

鍋の水を減らすごとに、鍋を叩く音は、高くなっていく。水が少なくなると揺らしやすくなり、鍋の水を揺らすことによる音高の揺れも激しくなる。

鍋を叩くリズムは、別記 1 2 種類のリズムを次々と組み合わせながら、間隔を空けずに連続して激しく叩き続ける。

鍋の水が減って、音がどんどん高くなり、音の高さの揺れも激しくしつつ、クレッシェンドしていく。動作も踊るように激しくし、身に付けている音具も激しく鳴らす。

プレイヤーB:

プレイヤーA の上記の演奏の途中から参入し、1 2 種類の打楽器 A~L（Ⅶ参照）および、音具の入った袋・箱（Ⅳ参照）を、別記 1 2 種類のリズムをランダムに使って連続的に盛大に演奏する。

楽器及び袋、箱のある場所に移動して、その場で演奏する。奏者は楽器・袋・箱を変える度に、舞台上を移動していくことになる。

パフォーマンス 1 2 :

プレイヤーA:

パフォーマンス 1 1 で鍋の中の水が無くなりクレッシェンドの頂点に達した瞬間に、見えない糸を強く引き、吊り下げ台④の低音金属楽器（Ⅱ参照）を、大きな音で鳴らす。

同時に、鍋を撥で叩く演奏はピタッと止める。

プレイヤーB:

プレイヤーA が演奏を止めた直後すぐに扇風機のスイッチを切る。

吊り下げスタンドの低音金属楽器の余韻が響く中、吊り下げられた音具（Ⅰ参照）の揺れも、風が止まることで急速におさまっていく。

パフォーマンス 13 :

プレイヤーA:

箱①に入ったピンポン玉（Ⅷ参照）を、どんどん取り出して、吊り下げスタンドの楽器や、吊り下げられた音具（Ⅰ参照）に向かってランダムにどんどん投げる。

当たれば、音が鳴り、はずれれば鳴らずにピンポン玉が転がる音だけになる。

当たった場合の音は、ピンポン玉が軽いので、あまり大きな音は鳴らず、当たった瞬間だけ繊細な音が単発的に鳴る。箱①が空になるまで投げる。

投げる動作に伴い、奏者が身に付けた音具も盛んに鳴る。確率（的中率？）の音楽である。

プレイヤーB:

箱②の場所へ移動する。

パフォーマンス 14 :

プレイヤーA:

パフォーマンス 13 で、ピンポン玉を投げ終わった後、ステージの床に目立たないように用意した紙コップの場所へ移動する。

プレイヤーB:

プレイヤーA がパフォーマンス 13 を終える前に参入する。箱②に入った、お手玉を、吊り下げられた音具（Ⅰ参照）および吊り下げスタンドの（Ⅱ参照）の低音金属製打楽器を狙って投げる。

箱②が空になるまで投げる。投げる動作に伴い、奏者が身に付けた音具も盛んに鳴る。

確率（的中率？）の音楽である。ピンポン玉よりお手玉は重さがあるので、命中した時の衝撃が大きくより大きな音が鳴り、音具も揺れ続けて鳴る。

パフォーマンス 15 :

プレイヤーA:

プレイヤーBがお手玉箱を投げ終わったところで、床に目立たないように開口部を下向きに置いた紙コップ（XI参照）を、思いっきり勢い良く真上から踏む。

上手に垂直に勢い良く踏めば、紙コップは破裂してポンと大きな音ができる。

失敗すれば、ぐしゃっと踏みつぶされるだけでポンという破裂音は全く鳴らない。

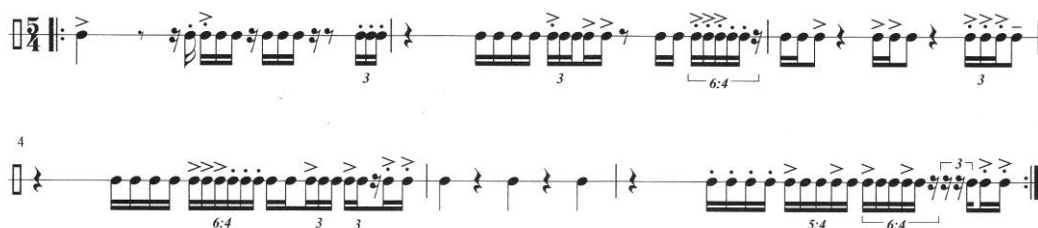
プレイヤーB:

プレイヤーAが紙コップ（XI参照）（失敗する確率が結構あるので、紙コップを3つ用意して1個目で失敗した際は、そしらぬ顔をしてプレイヤーBが2個目を踏み、さらに失敗した際は、予備の3個目を踏んで、ポンという破裂音を鳴らす。

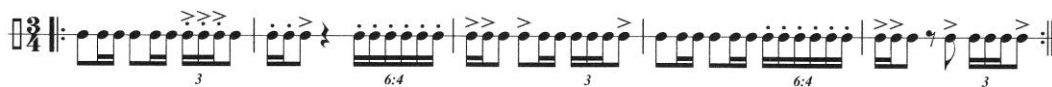
この紙カップの破裂音をもって、曲の終止とする。

別記 1 2 種類のリズム

けもののけはい リズム1



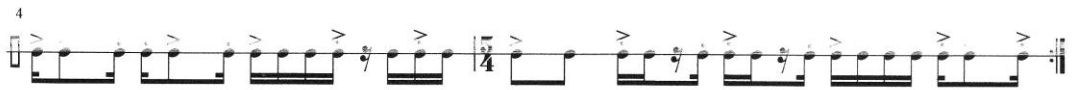
けもののけはい リズム2



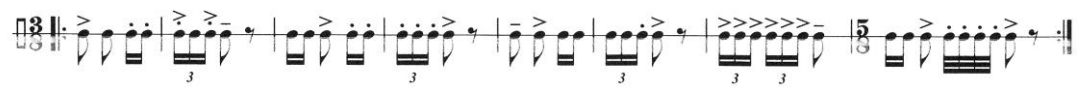
けもののけはい リズム3



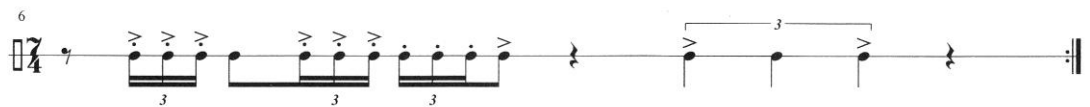
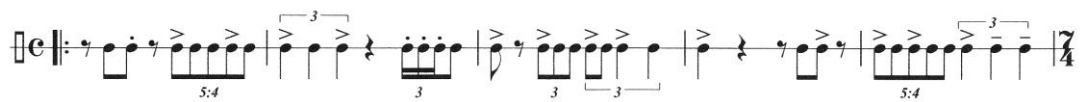
けもののけはい リズム4



けもののけはい リズム5



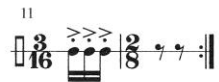
けもののけはい リズム6



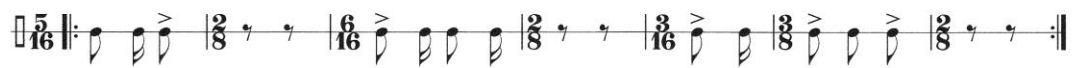
けもののけはい リズム7



けもののけはい リズム8



けもののけはい リズム9



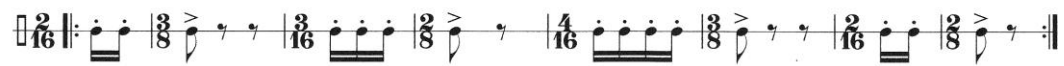
けもののけはい リズム10



けもののけはい リズム10



けもののけはい リズム11



けもののけはい リズム12

